

PERANCANGAN MEDIA INTERAKTIF KAMUS BAHASA BUGIS UNTUK PEMBELAJARAN BAHASA DAERAH

Andi Syamsuryani, Alimuddin, Aswar

Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar

alimuddin185@gmail.com

aswar_saini@yahoo.co.id

Abstrak

Bahasa daerah adalah sesuatu yang wajib untuk dilestarikan, namun seiring berjalannya waktu, bahasa daerah semakin tertinggal dan terlupakan. Kurangnya media ajar seperti kamus pun membuat masyarakat kesulitan untuk mempelajari bahasa daerah Bugis. Perancangan ini bertujuan sebagai media ajar yang dapat menunjang dan membantu peserta didik dalam mempelajari bahasa daerah Bugis, sehingga mampu menarik kembali minat siswa dalam mempelajari bahasa daerahnya. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara studi pustaka dimana penulis mengumpulkan berbagai macam kamus, melakukan observasi dan wawancara di Balai Bahasa Provinsi, membagikan kuesioner penelitian kepada siswa, serta melakukan riset terhadap motif sarung tenun sutera. Langkah selanjutnya adalah menganalisis data tersebut untuk diolah menjadi suatu karya media interaktif kamus bahasa daerah Bugis dengan visual menggunakan motif sarung tenun sutera sebagai backgroundnya. Hasilnya media interaktif Kamus Bahasa Bugis berbentuk sebuah aplikasi android yang memuat 6400 kata.

Kata Kunci: Perancangan, Media Interaktif, Kamus, Pembelajaran,

1. PENDAHULUAN

Bahasa adalah kunci pokok bagi kehidupan manusia di atas dunia ini, karena dengan bahasa orang bisa berinteraksi dengan sesamanya, selain itu bahasa merupakan sumber daya kehidupan bagi masyarakat. Dalam Depdiknas (2005: 3) bahasa pada hakikatnya adalah “ucapan pikiran perasaan manusia secara teratur, yang mempergunakan bunyi sebagai alatnya”. Sedangkan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (Alwi, 2002: 88) bahasa berarti sistem lambang bunyi yang digunakan oleh semua orang atau anggota masyarakat untuk bekerjasama, berinteraksi, dan mengidentifikasi diri dalam bentuk percakapan yang baik, tingkah laku yang baik, sopan santun yang baik.

Di Indonesia sendiri terdapat berbagai macam bahasa. Dari bahasa nasional, hingga bahasa daerah. Bahasa daerah pun tentunya beragam sesuai dengan daerah masing-masing. Seperti daerah Surabaya bahasa daerahnya adalah Bahasa Jawa, Bandung bahasa daerahnya adalah Bahasa Sunda, Sulawesi Selatan bahasa daerahnya

adalah Bugis, Makassar, Toraja dan Mandar, serta banyak lagi bahasa daerah di berbagai macam wilayah yang ada di Indonesia. Di Sulawesi Selatan khususnya terdapat beberapa bahasa daerah, diantaranya; Bahasa Makassar, Bahasa Bugis, Bahasa Toraja, Bahasa Mandar, Bahasa Duri, Bahasa Konjo, dan Bahasa Pattae. Namun disini penulis hanya mengkhususkan pada Bahasa Bugis saja. Bahasa Bugis tentunya tak asing lagi bagi masyarakat di Sulawesi Selatan ini, karena di beberapa kabupaten di Sulawesi Selatan, termasuk dalam lingkup wilayah Suku Bugis. Bugis merupakan kelompok etnik atau suku dengan wilayah asal Sulawesi Selatan. Ciri utama kelompok etnik ini adalah bahasa dan adat-istiadat yang masih melekat kuat. Orang Bugis banyak menyebar di seluruh provinsi di Indonesia.

Penulisan Bahasa Bugis sangat berbeda dengan penulisan Bahasa Indonesia. Bahasa Bugis memiliki abjad tersendiri yaitu aksara lontarak’ yang di mulai dari huruf ‘ka’ dan berakhir dengan ‘ha’, sedangkan Bahasa Indonesia dimulai dengan huruf A dan berakhir dengan huruf Z. Huruf Lontarak terdiri dari 23 aksara. Namun ke 23 huruf

aksara tersebut akan dibahas pada bab selanjutnya.

Bahasa daerah merupakan sesuatu yang wajib dilestarikan, namun seiring berjalannya waktu, lontarak' bugis semakin tertinggal dan terlupakan oleh masyarakat itu sendiri serta adanya bahasa-bahasa asing yang masuk seperti bahasa Inggris, mampu membuat masyarakat Bugis lebih memilih mempelajari bahasa asing tersebut dari pada bahasa mereka sendiri. Hingga tak heran jika banyak masyarakat sekarang jika ditanya soal tulisan yang bertuliskan aksara lontarak mereka kebanyakan tidak mengerti.

Pelajaran Bahasa Bugis merupakan satu dari sekian banyak pelajaran yang ada di sekolah. Pelajaran Bahasa Bugis ini pada umumnya sama dengan Bahasa Indonesia. Dimana dalam pelajarannya memiliki beberapa aspek, yaitu; membaca, menulis, mengarang dan mendengarkan. Hal ini tentu saja mudah jika siswa menguasai kosa kata-kosa kata dasar Bahasa Bugis dan bagaimana penulisan serta pengucapannya.

Karena kurangnya media ajar seperti kamus bahasa daerah, maka penulis berinisiatif untuk merancang sebuah media ajar yang dapat menunjang dan memudahkan peserta didik dalam mempelajari bahasa daerah Bugis, sehingga mampu menarik kembali minat siswa untuk mempelajari bahasa daerahnya. Maka dari itu, Perancangan Media Interaktif Kamus Bahasa Bugis untuk Pembelajaran Bahasa Daerah ini diharap mampu untuk memudahkan pelajar, mahasiswa, maupun masyarakat umum yang ingin mempelajari bahasa daerah Bugis. Seperti halnya yang diungkap oleh Irfan (2011) Paket pembelajaran dalam bentuk elektronik dianggap tepat sebagai alat bantu dalam proses belajar karena dengan media berbantuan komputer mempunyai kontrol lebih besar dan cepat dalam pengerjaannya sehingga audiens dapat memilih sendiri bagaimana proses belajar sesuai target yang diinginkan. Oleh karena itu rumusan pada perancangan ini adalah: 1) Bagaimana merancang sebuah media interaktif Kamus Bahasa Daerah Bugis (KBDB) yang mampu menunjang pembelajaran siswa dan masyarakat umum yang ingin mempelajari bahasa daerah? 2) Bagaimana merancang sebuah media interaktif

Bahasa Daerah Bugis agar lebih praktis dan mudah dibawa.

"Kata media adalah bentuk jamak dari kata medium, yang berasal dari bahasa Latin medius, yang berarti tengah. Dalam bahasa Indonesia, kata medium dapat diartikan sebagai antara atau selang. Pengertian media mengarah pada sesuatu yang mengantar/meneruskan informasi (pesan) antara sumber (pemberi pesan) dan penerima pesan. (Latuheru,2002: 13)

Sedangkan pengertian media menurut Djamarah (1995:136) "media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pembelajaran". Jadi, media merupakan alat perantara yang diciptakan untuk menyalurkan pesan dengan tujuan agar pemakai dapat lebih mudah dalam mencapai suatu tujuan.

Pengertian interaktif dalam Kamus Besar Bergambar Bahasa Indonesia (Didik dan Nurhasanan, 2007: 267) adalah bersifat saling melakukan aksi, antar- hubungan, saling aktif. Menurut Suyanto (seperti dikutip Periangnan 2011) interaktif adalah pengguna secara aktif berinteraksi dengan alat, sehingga terjadi timbal baik antara pengguna dan piranti/perangkat yang dipakai.

Pengertian media menurut Latuheru adalah; Kata kamus diserap dari Bahasa Arab qamus (سوماق), dengan bentuk jamakannya qawamis. Kata Arab itu sendiri berasal dari kata Yunani okeanos yang berarti 'samudra'. Sejarah kata itu jelas memperlihatkan makna dasar yang

terkandung dalam kata kamus, yaitu wadah pengetahuan, khususnya pengetahuan bahasa, yang tidak terhingga dalam dan luasnya. Dewasa ini kamus merupakan sebuah buku yang memuat perbendaharaan kata suatu bahasa, yang secara ideal tidak terbatas jumlahnya. Pengertian kamus dalam Kamus Lengkap Bahasa Indonesia adalah buku yang memuat kosa kata atau istilah berikut maknanya yang diuraikan agak terperinci (Fajri dan Senja, 2008: 417). Sedangkan dari Wikipedia dalam <http://id.wikipedia.org/wiki/kamus> dapat diketahui pengertian kamus, yaitu: "Kamus adalah sejenis buku rujukan yang menerangkan makna kata-kata. Ia berfungsi untuk membantu seseorang mengenal perkataan

baru. Selain menerangkan maksud kata, kamus juga mungkin mempunyai pedoman sebutan, asal usul (etimologi) sesuatu perkataan dan juga contoh penggunaan bagi sesuatu perkataan.”

Di Sulawesi Selatan khususnya terdapat beberapa bahasa daerah, diantaranya: Bahasa Makassar, Bahasa Bugis, Bahasa Toraja, Bahasa Mandar, Bahasa Duri, Bahasa Konjo, dan Bahasa Pattae. Namun penulis hanya mengkhusus kepada Bahasa Bugis saja.

Bahasa Bugis adalah salah satu dari rumpun bahasa Austronesia yang digunakan oleh etnik Bugis di Sulawesi Selatan, yang tersebar di sebagian Kabupaten Maros, Kabupaten Pangkep, Kabupaten Barru, Kota Pare-Pare, Kabupaten Pinrang, sebahagian Kabupaten Enrekang, sebahagian Kabupaten Majene, Kabupaten Luwu, Kabupaten Sidenreng Rappang (Sidrap), Kabupaten Soppeng, Kabupaten Wajo, Kabupaten Bone, Kabupaten Sinjai, sebahagian Kabupaten Bulukumba, dan sebahagian Kabupaten Bantaeng.

Bahasa Bugis terdiri dari beberapa logat. Seperti logat Pinrang yang mirip dengan logat Sidrap, logat Bone (yang berbeda antara logat Bone Utara dan Bone Selatan), logat Soppeng, logat Wajo (juga berbeda antara Wajo bagian Utara dan Selatan, serta Timur dan Barat). logat Barru, logat Sinjai dan sebagainya.

Ada beberapa kosa kata yang berbeda selain logat. Misalnya logat Pinrang dan Sidrap menyebut kata ‘loka’ untuk pisang, sementara logat Bugis yang lain menyebut ‘otti’ atau ‘utti’, ada pun logat berbeda yakni Kabupaten Sinjai setiap Bahasa Bugis yang menggunakan huruf ‘W’ diganti dengan huruf

‘H’, contoh; diawa sebutan menjadi diaha. Bahasa Bugis memiliki penulisan tradisional memakai aksara Lontara’.



Gambar. 1.1. Aksara Lontara

2. METODE

Jenis karya yang akan dibuat berupa sebuah kamus bahasa daerah. Kamus ini nantinya akan dibuat kedalam bentuk digital (aplikasi). Adapun alasan penulis untuk membuat karya ini adalah, untuk mempermudah masyarakat untuk mendapatkan Kamus Bahasa Daerah Bugis yang memang masih sangat kurang di Kabupaten Wajo. Selain itu, pembuatan kamus digital ini juga bertujuan untuk meningkatkan kembali minat belajar siswa, serta memudahkan pelajar maupun masyarakat umum yang ingin mempelajari Bahasa Bugis.

2.1. Pengumpulan dan Proses Analisa Data

2.1.1. Pengumpulan Data

Dalam perancangan ini, penulis akan melakukan pengumpulan data dengan metode pengumpulan data sekunder dan metode pengumpulan data primer.

2.1.1.1. Data Sekunder

Metode pengumpulan data sekunder yang akan diambil yaitu dengan metode studi pustaka, dimana penulis mengumpulkan pelbagai kamus yang dapat menjadi pendukung atau acuan dalam menentukan kata apa saja yang akan dimasukkan kedalam media ajar Bahasa Daerah Bugis.

2.1.1.2. Data Primer

Pengumpulan data primer dilakukan dengan melakukan wawancara dan observasi di Balai Bahasa Provinsi dan dengan bantuan tutor dalam merancang media ajar Bahasa Daerah Bugis ini. Membagikan kuesioner kepada pelajar untuk mengetahui sejauh mana minat belajar siswa terhadap pembelajaran Bahasa Daerah Bugis.

2.1.2. Proses Analisa Data

Setelah menyelesaikan tahap pengumpulan data, selanjutnya penulis melangkah ke tahap proses analisa data. Pada proses analisa data ini, penulis menggunakan metode analisis SWOT (Strength, Weakness, Opportunity, dan Threat). Analisis SWOT memperhitungkan faktor internal yang terdiri dari Strength (kekuatan) dan Weakness (kelemahan) serta faktor luar yang terdiri dari Opportunity (peluang) dan Threat (ancaman).

- a. Analisa Strength (kekuatan): dibandingkan dengan kamus manual (buku), kamus digital akan lebih mudah untuk digunakan dan lebih mudah dibawa kemana-mana, serta akan mempermudah mencari tiap kata dengan sekali klik.
- b. Analisa weakness (kelemahan): kelemahan dari perancangan ini adalah masih adanya kosa kata yang mungkin belum termuat dalam kamus digital ini.
- c. Analisa Opportunity (peluang): dibandingkan dengan kamus yang berbentuk buku, masyarakat akan lebih memilih untuk menggunakan kamus digital, selain mudah dibawa, juga mudah untuk digunakan.
- d. Analisa Threat (ancaman): pada saat pengenalan kamus digital ini, akan memungkinkan untuk meningkatkan persaingan dengan kamus-kamus digital Bahasa Bugis yang lainnya.

2.2. Konsep Perancangan

2.2.1. Konsep Komunikasi

Kamus adalah sejenis buku rujukan yang menerangkan makna kata-kata. Ia

berfungsi untuk membantu seseorang mengenal perkataan baru. Pada konsep komunikasi ini, konsep yang digunakan adalah konsep komunikasi verbal dan non verbal, dimana penulis ingin menampilkan sarung sutera sebagai ciri khas/ikon masyarakat Bugis khususnya di Kabupaten Wajo agar terlihat menarik namun tetap memperhatikan aspek-aspek estetika desain. Estetika disini mencakup wujud/bentuk, isi/materi serta tampilan.

2.2.1.1. Target Audiens

Target audiens dari Perancangan Media Interaktif Kamus Bahasa Bugis ini adalah; dari target marketnya memiliki segmentasi secara geografi mencakup Kabupaten Wajo dan seluruh masyarakat di Indonesia yang ingin mempelajari Bahasa Daerah Bugis. Target dari segi demografinya sendiri mencakup anak-anak di bangku sekolah dasar hingga orang dewasa, baik dari kalangan bawah, hingga menengah ke atas. Mulai dari pelajar, mahasiswa hingga masyarakat pada umumnya yang ingin mempelajari bahasa daerah Bugis.

2.2.1.2. Kompetitor

Kamus Bahasa Bugis merupakan salah satu dari sekian banyak kamus yang ada di Indonesia. Kamus ini sama halnya dengan kamus lainnya, hanya saja yang membedakannya adalah dalam kamus ini terdapat aksara lontara dari tiap kata yang diterjemahkan. Serta adanya kamus berbentuk digital yang juga berbasis android. Pada aplikasi kamus ini hanya menggunakan background dengan warna polos dan terlihat monoton. Aplikasi kamus ini hanya memuat kurang lebih 400 kata dan terjemahannya.

2.2.1.3. Diferensiasi

Setiap rancangan tentunya harus memiliki perbedaan dari rancangan lainnya untuk mencapai tujuan perancangan itu sendiri. Maka dari itu, penulis ingin membuat Kamus Bahasa Bugis dalam bentuk Media Interaktif, atau bisa juga disebut dengan kamus digital

berbasis android. Pada perancangan ini juga nantinya akan menggunakan berbagai motif sarung tenun sutera sebagai backgroundnya dan setiap tombol memiliki background dengan motif yang berbeda-beda. Dan juga pada perancangan media interaktif ini akan memuat enam ribu empat ratus kata, dimana kata yang diinput nantinya akan lebih banyak dari aplikasi lainnya.



Gambar 2.1. Sarung Tenun Sutera

2.2.1.4. Konsep Perancangan

Pada konsep perancangan ini, penulis tentunya akan memberikan kesan yang berbeda dari kamus lainnya. Dimana pada Perancangan Media Interaktif Kamus Bahasa Bugis ini, penulis akan mengikutsertakan aksara lontara bugis pada tiap katanya. Serta penulis akan menjadikan sarung tenun sutera pada backgroundnya selain sebagai ikon masyarakat Kabupaten Wajo, juga secara tidak langsung akan memperomosisikan dan memperkenalkan sarung tenun sutera pada masyarakat luar.

2.2.1.5. Strategi Komunikasi

Adapun strategi komunikasi untuk memperkenalkan Kamus Bahasa Bugis ini yaitu dengan merancang kamus kedalam bentuk aplikasi/media interaktif (digital) sehingga tidak akan sulit bagi masyarakat untuk mendapatkan kamus bahasa daerah ini dan juga, dengan pembuatan aplikasi ini akan mempermudah konsumen untuk membawa kamus ini kemana-mana.

2.2.2. Acuan Konsep Kreatif

2.2.2.1. Sumber Inspirasi

Sumber inspirasi disini dimaksudkan sebagai dekorasi layout pada tampilan Kamus Bahasa Bugis. Yang dijadikan sumber inspirasi disini adalah sarung tenun sutera, dimana sutera merupakan ikon dari Kabupaten Wajo itu sendiri. Selain itu dengan menampilkan sarung tenun sutera sebagai background secara tak langsung akan memperkenalkan sutera kepada masyarakat di luar wilayah Kabupaten Wajo.

2.2.2.2. Usulan Pallet Warna

Warna merupakan faktor penting dalam sebuah rancangan. Dimana warna dapat mempengaruhi minat target audiens untuk memiliki hasil rancangan penulis. Dalam perancangan ini nantinya akan memiliki beberapa macam warna. Penggunaan warna font, background, dan tombol tentunya memiliki warna yang berbeda-beda.

1. Font

Penggunaan warna pada font yaitu warna hitam dan abu-abu untuk tulisan/materi pada perancangan ini.

2. Background

Penggunaan warna pada background yaitu penulis mengambil warna- warna yang terdapat pada kain tenun sutera.

3. Tombol

Penggunaan warna pada tombol terdiri atas dua macam warna, yaitu putih dan coklat tua.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Ide

Ide kreatif disini adalah penulis membuat sebuah aplikasi android sederhana yang akan memudahkan target audiens dalam menggunakan aplikasi dan mencari kata, dan juga pada aplikasi ini memuat aksara lontara dari tiap kata.

3.2. Bentuk

Perancangan ini berbentuk sebuah aplikasi digital berbasis android yang akan dikelola dengan menggunakan aplikasi CorelDRAW dan Photoshop.

3.3. Layout/Background

Pembuatan layout disini terinspirasi dari sarung tenun sutera, dimana sutera merupakan ikon dari masyarakat Bugis Wajo. Selain itu dengan menjadikan sarung tenun sutera sebagai layout, secara tidak langsung juga akan memperkenalkan sutera kepada masyarakat di luar wilayah Kabupaten Wajo. Pada perancangan ini, penulis akan mengambil empat motif kain tenun sutera, yaitu; balo lobbang, balo renni, balo tettong, dan bombang, yang tiap-tiap backgroundnya akan diberikan satu motif yang berbeda.

Dikutip dari Jurnal Komunikasi KAREBA (Vol.4 No. 1, hal 42), tentang filosofi dari motif yang akan diambil yaitu:

3.3.1. Motif Balo Lobbang



Gambar 3.1. Motif Balo Lobbang

Motif mallobang adalah tanda, objeknya adalah selembar kain sutera dengan motif kotak-kotak. Garis dan kombinasi garis sangat berbeda, garisnya cenderung lebih tebal dan menghasilkan puluhan kotak-kotak yang besar pula. Berbentuk menyerupai wolasuji. Interpretan menunjukkan bentuk segi empat seperti wolasuji memiliki empat konsep yang ada dalam tubuh manusia, alam semesta, dan rumah yang merupakan filsafat tertinggi dalam masyarakat bugis. Manusia disimbolkan dengan suara, kata, perbuatan dan tingkah laku. Wolasuji ini terbuat dari bilah bambu yang dianyam dan membentuk sebuah wadah berbentuk kotak-kotak. Motif tersebut dulunya hanya boleh digunakan oleh seorang laki-laki yang belum menikah. Jadi motif tersebut menunjukkan

status sosial yang belum menikah dan mengomunikasikan agar dalam kehidupan berpegang teguh terhadap adat istiadat.

3.3.2. Motif Balo Renni'



Gambar 3.2. Motif Balo Renni'

Motif balo renni' adalah tanda, objeknya adalah selembar kain sutera dengan motif yang menggunakan kombinasi garis yang hampir sama dengan motif Balo Lobbang, yang membedakan yaitu ukuran garis yang sangat kecil. Interpretan menunjukkan bahwa kotak-kotak kecil dalam bahasa bugis yaitu renni'. Motif dulunya hanya boleh digunakan oleh seorang perempuan yang belum menikah. Hal tersebut merupakan penanda status sosial perempuan, bahwa ketika motif tersebut digunakan oleh seorang perempuan, maka hal itu menandakan bahwa perempuan tersebut belum menikah. Konsep warna mengomunikasikan sifat yang identik dengan perempuan yang lemah lembut dalam bertutur kata dan bertindak.

3.3.3. Motif Balo Tettong



Gambar 3.3. Motif Balo Tettong

Motif balo tettong adalah tanda, objeknya adalah selembar kain sutera dengan motif yang hanya menggunakan satu garis saja yaitu menggunakan garis tegak lurus vertikal/berdiri tegak. Interpretasi menunjukkan adanya hubungan manusia dengan Tuhan yang disimbolkan dengan garis vertikal. Konsep garis vertikal mengomunikasikan agar manusia sebagai individu memahami ajaran Tuhan melalui agama dan hanya bertaqwa kepada Tuhan.

3.3.4. Motif Bombang



Gambar 3.4. Motif Bombang

Motif bombang adalah tanda, objeknya adalah selembar kain sutera dengan motif yang terbentuk dari ragam hias segitiga sama sisi yang berjejeran sambung menyambung. Interpretasi menunjukkan bahwa pada gambar tersebut, garis segitiga yang menyambung/garis zig-zag menandakan gelombang laut atau ombak yang dalam bahasa Bugis bombang. Hal tersebut sesuai dengan jiwa bahari yang dimiliki oleh orang Bugis yang terkenal dengan pelaut ulung. Motif tersebut identik digunakan pada saat proses melamar yang menandakan keteguhan dan kesungguhan hati seorang laki-laki. Konsep garis pada motif ini mengomunikasikan bahwa seorang laki-laki memiliki keteguhan hati dan sikap pantang menyerah dalam menjalani kehidupan.

3.4. Perancangan Desain

Jenis karya yang akan dibuat adalah media interaktif kamus Bahasa Daerah Bugis untuk pembelajaran bahasa daerah akan dibuat dalam bentuk aplikasi. Dimana dalam kamus ini nantinya akan memuat enam ribu empat

ratus kata Bahasa Bugis yang akan di terjemahkan ke dalam Bahasa Indonesia, begitupun sebaliknya. Dalam perancangan ini pun nantinya akan mengikutsertakan tulisan dalam bentuk aksara Lontarak pada tiap terjemahan kata.

Aplikasi tersebut nantinya akan memiliki tiga buah tombol, tombol pertama adalah “Aksara Lontara”, pada tombol ‘Aksara Lontarak ini akan menampilkan huruf-huruf Lontarak serta tanda bacanya. Kedua adalah tombol “Kamus”, pada tombol ‘Kamus’ ini akan menampilkan kosa-kosa kata yang telah diinput ke dalam aplikasi bahasa daerah berbasis android. Ketiga adalah tombol “Petunjuk Penggunaan”, pada tombol ‘Petunjuk Penggunaan’ ini akan menampilkan penjelasan tentang tombol yang pertama, kedua dan ketiga.

Pada layoutnya, penulis mengadopsi dari empat jenis motif kain tenun sutera, yaitu motif balo lobbang, balo renni, balo bombang, balo tettong. Yang tiap-tiap backgroundnya akan menampilkan motif yang berbeda. Pada tombol home, penulis menggunakan motif balo tettong, pada tombol aksara lontara menggunakan motif balo bombang, pada tombol kamus menggunakan motif balo renni, dan pada tombol petunjuk penggunaan menggunakan motif balo lobbang. Disini penulis menggunakan motif tenun sutra karena sutra merupakan salah satu ciri khas masyarakat Bugis, khususnya daerah Wajo yang juga disebut sebagai Kota Sutra.

3.4.1. Penerapan Warna

Pada tombol aksara Lontarak, kamus dan petunjuk penggunaan warna font yang penulis gunakan adalah warna hitam. Pada isi tombol aksara Lontarak dan kamus, warna yang penulis gunakan adalah warna hitam. Sedangkan isi pada tombol petunjuk penggunaan, warna yang penulis gunakan adalah warna hitam dan abu-abu. Pada tombol home, warna latar yang digunakan adalah warna pink, pink keunguan, abu-abu tua, abu-abu muda, hijau tua, hijau muda, gold, dark brown serta putih. Pada tombol kamus warna latar yang digunakan penulis adalah warna dark brown, magenta, majestic purple, deep azure, sand, light sand dan putih. Pada tombol

kamus warna latar yang digunakan adalah warna-warna pastel atau warna-warna soft serta beberapa warna terang untuk ditransparant agar tidak mengganggu tulisan tiap kata/terjemahan. Warna yang penulis gunakan adalah putih, dessert blue, kuning, chalk, pink, pink pastel, neon red, powder blue, hijau dan dark brown. Pada tombol petunjuk penggunaan, warna latar yang penulis gunakan adalah warna ungu tua, ungu, hijau, hijau soft, cyan, deep yellow, kuning, merah pastel, putih dan dark brown.

Font Haettenschweiler:
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ (capital)
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ (capital bold)

Font Exotc350 Bd Br
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ (capital)
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ (capital bold)
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ (capital italic)

Font Agency Fb.
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ (capital)
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ (capital bold)
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ (capital italic)

Gambar 3.6. Type font



Gambar 3.5. Penerapan warna pada Aplikasi

3.4.2. Font

Pada perancangan media interaktif kamus Bahasa Daerah Bugis untuk pembelajaran bahasa daerah, hanya tiga jenis tipografi yang akan penulis gunakan pada perancangan tugas akhir ini yaitu Haettenschweiler, Exotc350

Bd Bt dan Agency Fb. Ketiga jenis font ini dipilih dengan pertimbangan, yaitu; karakternya yang tegas dan pada dominan huruf di font ini menggunakan garis tipis dan tebal, dimana penggunaan garis tipis dan tebal juga digunakan pada aksara Lontarak. Pada font Exotc350 Bd Bt digunakan pada tombol home, aksara Lontarak, kamus dan petunjuk penggunaan. Pada font Agency Fb digunakan pada isi tombol kamus dan petunjuk penggunaan. Sedangkan font Haettenschweiler digunakan pada isi tombol petunjuk penggunaan.

Berikut ini adalah tiga jenis font yang terpilih untuk perancangan media interaktif Kamus Bahasa Daerah Bugis.

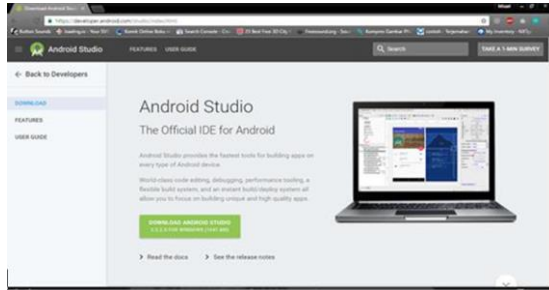


Gambar 3.7. Penerapan Font pada Aplikasi



3.4.3. Proses Pembuatan Aplikasi

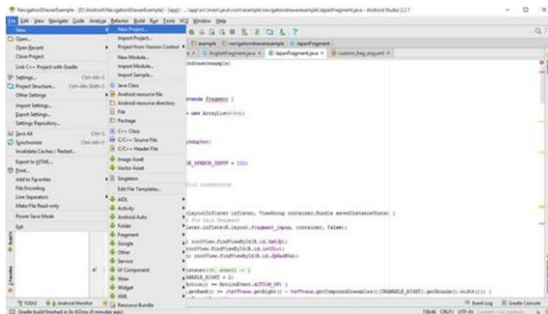
Berikut ini merupakan langkah-langkah pembuatan aplikasi kamus Bahasa Bugis untuk platform android.

1. Sebelum memulai pembuatan Aplikasi Kamus Bahasa Bugis ini, Pertama- tama kita harus memiliki aplikasi Android Studio yang dapat diunduh di <https://developer.android.com/studio/index.html>.



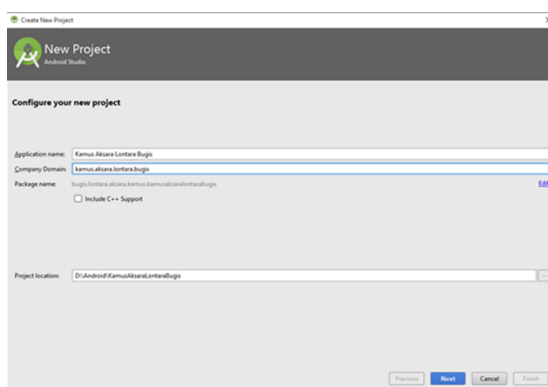
Gambar 3.8. situs resmi pengembang android studio

2. Setelah android studio selesai diunduh dan diinstalasi selanjutnya jalankan android studio untuk mulai membuat program kamus aksara lontara bugis.
3. Buat project baru dengan cara klik file  new  new project.



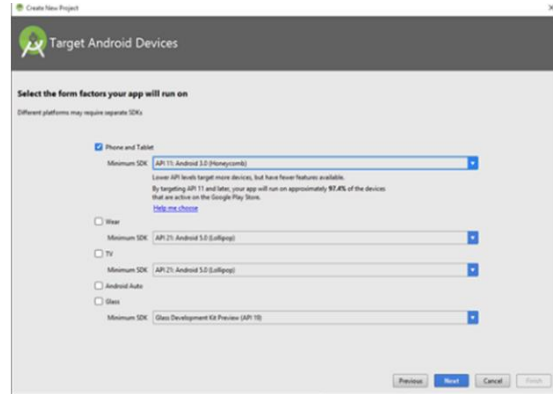
Gambar 3.9. Buat project baru.

4. Lalu akan muncul New Project. Masukan nama aplikasi (Application Name) kemudian klik next.



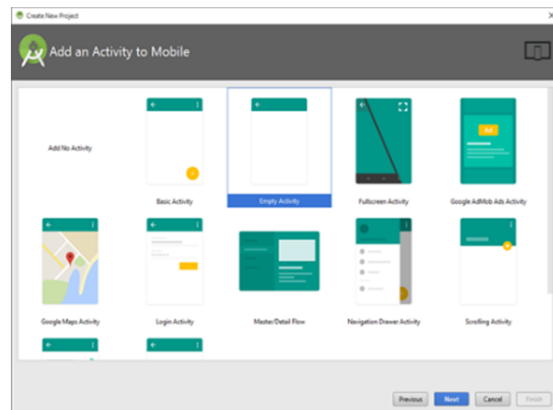
Gambar 3.10. New Project

5. Berikutnya akan muncul Target Android Devices. Masukan minimum SDK. Sesuaikan dengan versi android kita. Disini kita menggunakan minimum sdk API 11 selanjutnya klik next.



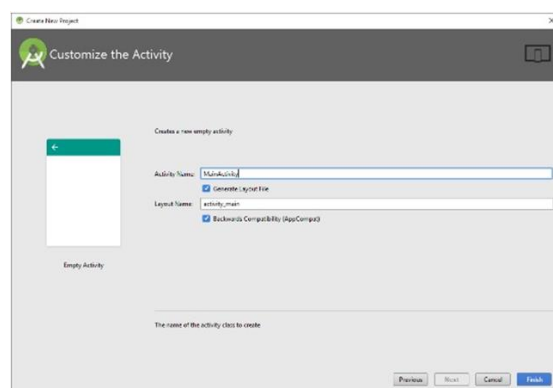
Gambar 3.11. Target Android Devices

6. Pada Add an Activity to Mobile terdapat bermacam-macam bentuk tampilan layout. Disini kita memilih empty activity selanjutnya klik next.



Gambar 3.12. Add an Activity to Mobile

7. Pada tahap ini kita akan membuat layout kamus. Pada Customize the activity masukan nama aktifitas (activity name) dan nama tata letak (layout activity), lalu klik finish.



Gambar 3.13. Customize the Activity

8. Buka class MainActivity dan masukan kode Scriptnya.

Ada beberapa tahapan selanjutnya secara teknis yang dilakukan sehingga akan terlihat tampilan program Kamus Bahasa Bugis yang telah dibuat.



Gambar 3.14. Tampilan desain

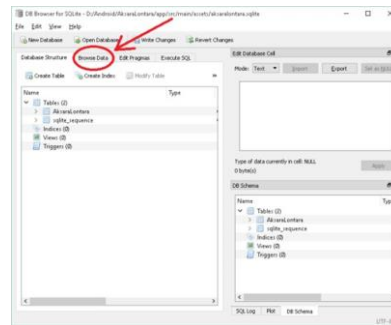
3.4.4. Penginputan Kata

1. Kosa kata diinput menggunakan aplikasi DB Browser for SQLite. Jika belum memiliki aplikasi tersebut, bisa di download pada link berikut <http://sqlitebrowser.org/>



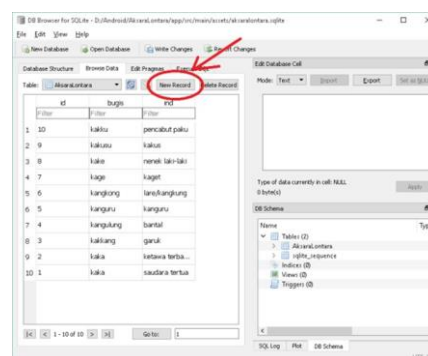
Gambar 3.15.. situs resmi DB Browser for SQLite.

2. Setelah DB Browser for SQLite selesai diunduh dan diinstalasi selanjutnya jalankan DB Browser for SQLite untuk memulai penginputan kata pada aplikasi.
3. Lalu open file "aksaralontara.sqlite" menggunakan aplikasi "DB Browser for SQLite". Tampilan aplikasinya akan seperti pada gambar dibawah ini.



Gambar 3.16. Tampilan Aplikasi DB Browser SQLite

4. Untuk menginput kosa kata, klik tombol "new record" seperti pada gambar dibawah ini.



Gambar 3.17 Penginputan Kata.

5. Untuk menyimpan kosa kata yang telah diinput cukup dengan menekan tombol CTRL+S.
6. Kosa kata yang telah diinput tidak langsung tersambung kedalam aplikasi. Untuk menambah kosa kata yang telah diinput tadi kedalam aplikasi, maka aplikasi tersebut haruslah diupdate terlebih dahulu.

4. SIMPULAN DAN SARAN

4.1. Kesimpulan

Dari hasil perancangan media interaktif Kamus Bahasa Bugis untuk pembelajaran bahasa daerah, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut.

1. Dihasilkannya kamus bahasa daerah digital yang dapat menunjang pembelajaran siswa di sekolah.
2. Dihasilkannya media interaktif kamus bahasa daerah berbasis aplikasi android untuk pembelajaran bahasa daerah sehingga bahasa daerah kembali diminati.

3. Aplikasi ini nantinya akan memuat enam ribu empat ratus kata kata.
 4. Pada aplikasi ini menggunakan empat motif sarung tenun sutera sebagai backgroundnya. Keempat motif itu adalah motif ballo lobbang, balo renni', balo tettong, bombang.
- Syaiful Djamarah dan Aswan Zain, 1995, Strategi Belajar Mengajar, Jakarta: Renika Cipta.,
Kamus,Wikipedia, [http: //id.wikipedia.org /wiki/kamus/](http://id.wikipedia.org/wiki/kamus/) 15 Maret 2016

4.2. Saran

Setelah melakukan perancangan ini, maka penulis mencoba memberikan saran sebagai berikut:

1. Seiring berjalannya waktu lontarak Bugis semakin tertinggal dan terlupakan oleh masyarakat itu sendiri, padahal bahasa daerah merupakan bahasa ibu yang wajib dilestarikan sebagai warisan turun temurun untuk anak cucu kita.
2. Aplikasi ini tentunya masih memiliki berbagai kekurangan, baik dalam layout maupun dalam jumlah kata yang telah diinput sehingga semoga kedepannya bisa memuat lebih banyak kata lagi dibanding saat ini.

5. DAFTAR PUSTAKA

- ARIFIN, I. (2011). Memahami Alur Kerja Produk Cetak (Paket Pembelajaran Buklet Elektronik Bagi Mahasiswa Peserta Mata Kuliah Grafika Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar) (Doctoral dissertation, Pascasarjana).
- Fajri, EM Zul., Senja, Ratu Aprilia., 2008, Kamus Lengkap Bahasa Indonesia, Surabaya: Difa Publisher
- Latuheru, John D., 2002, Media Pembelajaran dalam Proses Belajar-Mengajar Masa Nurhasanan., Turmianto, Didik.2007, Kamus Besar Bergambar Bahasa Indonesia, Jakarta: PT. Bina Sarana Pustaka.
- Sikki, Muhammad., dkk, 1991, Tata Bahasa Bugis, Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan
- Tim Pustaka Phoenix, 2012, Kamus Besar Bahasa Indonesia, Jakarta: Penerbit Jakarta.